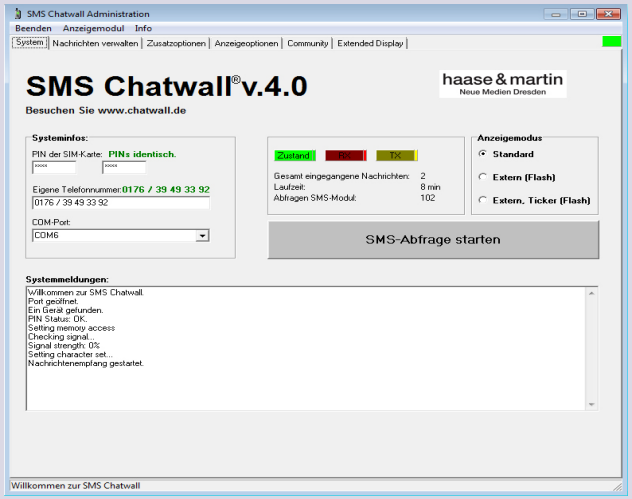
SMS Chatwall® v.4.0

Benutzerhandbuch

Die Chatwall ist das ultimative SMS-to-Beamer System zur Livekommunikation
für Kongresse, Symposien, Vorlesungen, Pressekonferenzen,
Podiumsdiskussionen, Diskotheken, Partys und Events.

www.chatwall.de

Inhalt



Kapitel	Seite
Voraussetzungen für den Einsatz	1
Installation	1
GSM Modul (Treiber)	
SMS Chatwall Software	
Einbindung in den FlashPlayer	
Programmstart, Admin und Anzeige	2
Statusmeldungen des Systems	3
Software-Features	4
Nachrichten manuell editieren und akzeptieren	7
Passwort für Werbetext-Laufzeile	7
Flirtnummern anlegen und verwalten	8
Bilder integrieren und per SMS aktivieren	9
Checkin - Nicknames per SMS aktivieren	10
Nachrichten-Archiv	11
FAQ – häufig gestellte Fragen	12
Kontakt	13

Voraussetzungen für den Einsatz

Lesen Sie die nachfolgende Anleitung bevor Sie die SMS Chatwall auf einem Event einsetzen und achten Sie auf die technischen Voraussetzungen die vor Ort gegeben sein müssen.

Legen Sie die Gestaltung der SMS Chatwall vor dem Event fest (Schriftgrößen SMS und Ticker, Checkin-Keyword, Fenster ausrichten etc...) um Änderungen während der Veranstaltung zu vermeiden.

1. Handyempfang in den Räumlichkeiten
2. Registriertes GSM Modul (im Standard Lieferumfang enthalten)
3. Videosystem mit Beamer und Projektionsflächen, TV-Monitore vor Ort
4. Eine eigene SIM-Karte (Prepaid od. Vertrag)
5. Gute Grafikkarte mit zwei Ausgängen: je nach Videosystem Chinch, S-Video oder VGA
6. Guter Rechner mit Betriebssystem Windows XP, Vista oder 7 (32 Bit!)
7. USB und VGA-Schnittstelle am Rechner zum Anschließen eines Beamers oder Monitors

Unter Windows Vista muss das SMS-Chatwall-Programm **als Administrator ausgeführt** werden, um das automatische Erstellen des Nachrichtenarchivs (Log-Datei) zu gewährleisten. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste als Administrator auf das Chatwall-Icon auf dem Desktop und klicken Sie auf **“als Administrator ausführen”**.

Installation

GSM-Modul (Treiber)

Legen Sie die zum GSM-Modul mitgelieferte CD ein. Schließen Sie das GSM-Modul erst an wenn Sie dazu aufgefordert werden.

SMS Chatwall Software

1. Starten Sie die Datei “InstallSMSChatwall.exe” und folgen Sie den Instruktionen.
2. Schieben Sie eine SIM-Karte in das GSM-Modul ganz hinein, bis die Karte einrastet.
3. Schließen Sie das GSM-Modul über den USB-Port an.
4. Starten Sie die “SMSChatwall.exe”. Das Administrationsmodul öffnet sich.
5. Der Tab “System” ist ausgewählt.

Einbinden in den FlashPlayer **(neu ab 4.0)**

Im Programmordner der SMS Chatwall befindet sich eine Datei „**dirs.cfs**“. Öffnen Sie die Datei in einem Editor durch Rechtsklick „**Öffnen mit**“.

Fügen Sie in die Datei den **Programmpfad** der SMS Chatwall ein und ergänzen „**\htdocs**“. Der gesamte Pfad könnte beispielsweise so aussehen: „**c:\programme\smschatwall\htdocs**“.

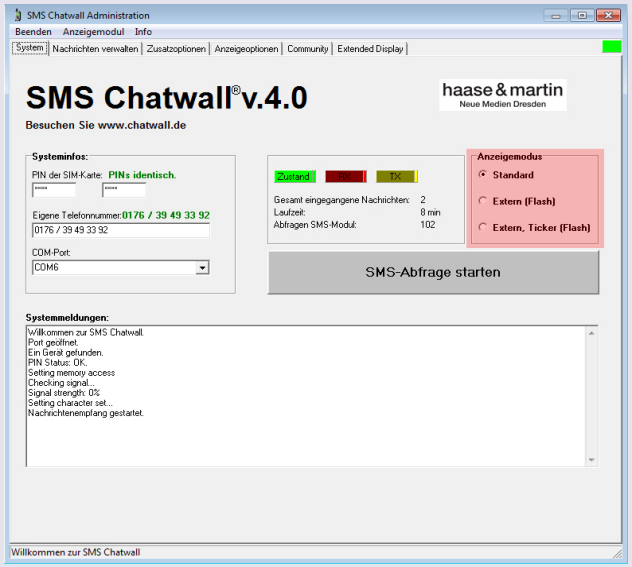
Speichern Sie diese Datei und kopieren Sie diese nach:

WIN XP: C:\Dokumente und Einstellungen\<user>\Anwendungsdaten\Macromedia\FlashPlayer\#Security\FlashPlayerTrust

WIN 7: C:\user\<user>\AppData\Roaming\Macromedia\FlashPlayer\#Security\FlashPlayerTrust

Sollte der Ordner **FlahPlayerTrust** noch nicht bestehen legen Sie diesen an und fügen Sie **„dirs.cfs“** ein.

Programmstart, Admin und Anzeige



Wird die SMS Chatwall gestartet, müssen Sie entscheiden welche **Anzeige** Sie später verwenden wollen und müssen zuerst **eine der drei Admin-oberflächen** wählen **(neu ab 4.0)** :

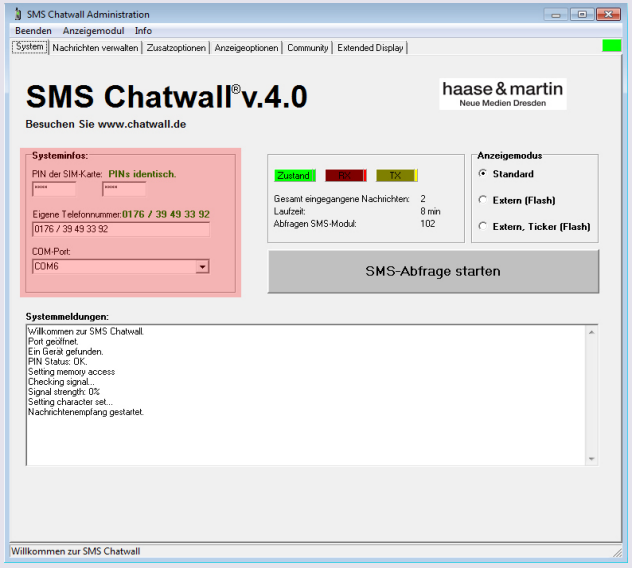
1. **Standard Admin**: hier nehmen Sie die Einstellungen für die **Standard-Anzeige** vor.
2. **Flash Admin**: hier stellen Sie die Anzeigeoptionen für die **Flash-Anzeige** ein.
3. **Flash-Ticker Admin** wählen Sie, um die SMS in der **Flash-Ticker-Anzeige** zu bearbeiten.

Welche Features von den verschiedenen Anzeigemodulen unterstützt werden, können Sie der **Feature-Übersicht ab Seite 4** entnehmen.

Nun können Sie die SMS Chatwall mit den entsprechenden Einstellungsmöglichkeiten administrieren:

1. Für die **Standard-Anzeige** klicken Sie im Menü unter **„Anzeigemodul“** auf „anzeigen“.
2. Für die **Flash-Anzeige** öffnen Sie im Ordner **flash/flash-display** eine ***.exe-Datei** mit den gewünschten Maßen.
3. Für die **Flash-Ticker-Anzeige** öffnen Sie im Ordner **flash/flash-ticker** eine ***.exe-Datei** mit den gewünschten Maßen.

Um die **Flash-Anzeige** oder die **Flash-Ticker-Anzeige** in die VJ-Software **ArKaos GrandVJ** zu integrieren, öffnen Sie in **GrandVJ** eine der o.g. ***.swf-Dateien**. **(neu ab 4.0)**



Das Administrationsmodul der SMS Chatwall verfügt über sechs Registerkarten. Unter dem ersten Reiter **System** werden zunächst die erforderlichen Systeminformationen eingegeben.

Tragen Sie bitte hier die zur eingelegten SIM-Karte passende **PIN** zweimal ein.

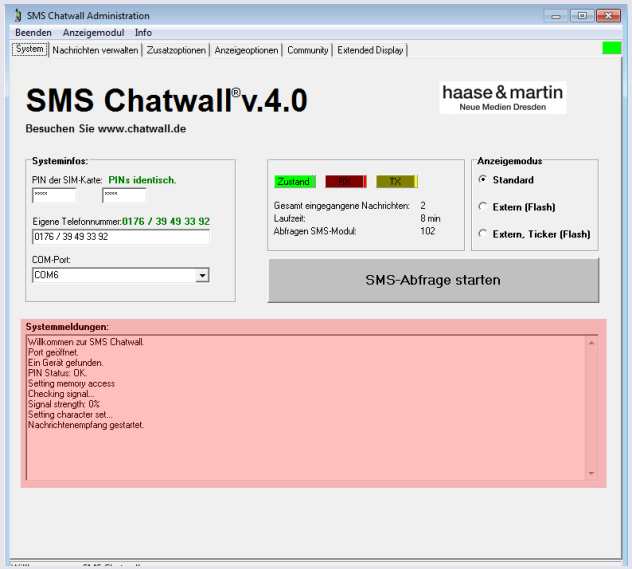
Tragen Sie anschließend die zur SIM-Karte **passende Telefonnummer** ein. Diese Eingabe erscheint automatisch auf dem Anzeigemodul (Display) der SMS Chatwall, das auf der Veranstaltung angezeigt bzw. per Beamer projiziert wird.

Jedes auf dem Computer installierte Gerät besitzt einen eigenen **COM-Port** zur Kommunikation mit dem Rechner und muss angegeben werden. Den COM-Port finden Sie in der Systemsteuerung unter dem Reiter **System – Hardware – Geräte Manager – Modems**. Der COM-Port wird im Normalfall automatisch erkannt und vorausgewählt.

Das Textfeld **Systemmeldungen** zeigt Statusmeldungen während des Starts an.

Wenn alle Informationen eingetragen sind klicken Sie auf den Button **SMS–Abfrage starten**.

Statusmeldungen des Systems



Statusmeldungen

- Willkommen zur SMS Chatwall.
- Port geöffnet.
- Ein Gerät gefunden.
- SIM ID found: 8949222060641068610 (Beispiel)
- Setting memory access
- Checking signal...
- Signal strength: 84% (Beispiel)
- Nachrichtenempfang gestartet.

Die SMS-Abfrage wurde erfolgreich gestartet, wenn die Anzeige **Zustand** grün leuchtet.

Die beiden Anzeigen **RX** und **TX** blinken ebenfalls. Über dem Button **SMS-Abfrage Starten** werden weitere Statusmeldungen angezeigt:

- gesamte bisher eingegangene Nachrichten
- Gesamtlaufzeit des Programms in Minuten
- Gesamtanzahl der Abfragen des GSM Moduls

Die **grüne Anzeige** rechts oben blinkt gleichmäßig und zeigt an, dass das Programm aktiv ist.

Software-Features

(neu ab 4.0)

Features		Standard Anzeige	Flash-Anzeige / Integration in GrandVJ		Developer Version (optional erhältlich)
			Flash	Flash-Ticker	
System	SIM-Karten-Verwaltung	PIN-Eingabe, Telefonnummer für die Anzeige eintragen, COM-Port, Systemmeldungen, SMS-Abfrage starten			
Nachrichten verwalten	Nachrichtenverwaltung	eigene Nachrichten eintragen, Vorschau eingegangener Nachrichten und Flirtbild, Nachrichten manuell akzeptieren/ablehnen oder automatisch akzeptieren, Nachrichten auf Blacklist setzen, Nachrichten nachträglich entfernen, Minimalzeit zwischen zwei Nachrichten			
Extended Display	Anzeigedauer des Extended Display einstellen	✔	✘	✘	-
	Bild aus Ordner anzeigen (JPEG Grafiken, Mehrfachauswahl Shift oder Strg)	✔	✘	✘	-
	Intervall in dem die Bilder gezeigt werden	✔	✘	✘	-
	Bilder in Schlange anzeigen/stoppen	✔	✘	✘	-
	Anpassung des Hintergrundbildes ans Display (nicht proportional) / zentriert	✔	✘	✘	-
	Text im Extended Display anzeigen	✔	✘	✘	-
Zusatz-optionen	Wortfilter	aktivieren/deaktivieren der Filterung bestimmter Schlagwörter, Wörter eintragen/löschen, gefilterte Worte werden in der Anzeige durch Punkte ersetzt			
	Blacklist	gesperrte Telefonnummern löschen			
	Ein-/ausblenden der oberen Laufzeile	✔	✔	✘	✔
	Texteingabe für obere Laufzeile	✔	✔	✘	✔
	Ein-/ausblenden untere Laufzeile/Flirtnummern	✔	✔	✘	✔
	Texteingabe für untere Laufzeile	✔	✔	✘	✔
	Anzeige Werbetext (untere Laufzeile)	✔	✔	✔	✔
	Ein-/ausblenden des Werbebanners	✔	✘	✘	✔
	Definition der Höhe des Werbebanners	✔	✘	✘	-

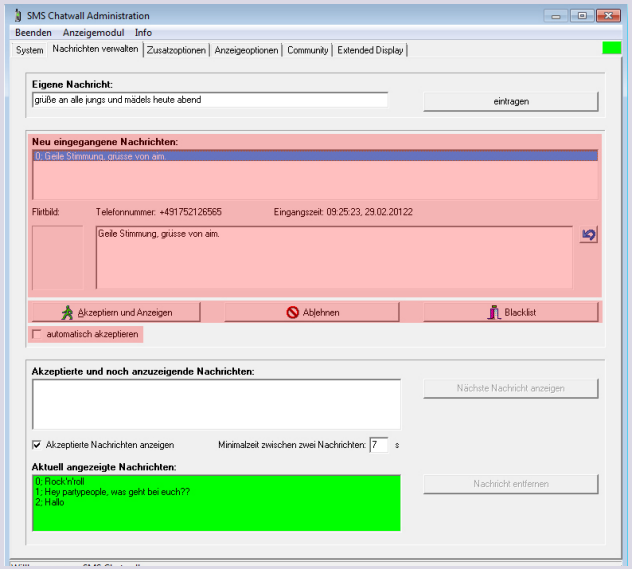
(neu ab 4.0)

Features		Standard Anzeige	Flash-Anzeige / Integration in GrandVJ		Developer Version (optional erhältlich)
			Flash	Flash-Ticker	
	Rotation der Werbezeile aktivieren/deaktivieren	✔	✘	✘	-
	Haltezeit des Werbebanners bei Rotation	✔	✘	✘	-
	Ein-/ausblenden des Hintergrundbildes	✔	✔	✔ (Einbinden über GrandVJ)	✔
	Anpassung des Hintergrundbildes ans Display (nicht proportional) / zentriert	✔	✘	✘	✔
Anzeige-optionen	Ein-/ausblenden des Anzeigefensterrahmens	✔	✘	✘	-
	Nachrichten in Laufzeile anzeigen (die fünf aktuellsten SMS)	✔	✘	✔ (Standard in dieser Anzeige)	-
	Anzeige im Vordergrund fixieren	✔	✘	✘	-
	Schriftart der geraden Nachrichten (1)	✔	✔	✔	✔
	Schriftfarbe der geraden Nachrichten (1)	✔	✔	✔	✔
	Schriftart der ungeraden Nachrichten (2)	✔	✘	✔	✔
	Schriftfarbe der ungeraden Nachrichten (2)	✔	✔	✔	✔
	Schriftgröße der Nachrichten definieren	✔	✔	✔ (Definition für gesamten Ticker)	✔
	Prozentuale Vergrößerung der obersten Nachricht	✔	✘	✘	✔
(neu ab 4.0)	Zeilenabstand zwischen den Nachrichten	✔	✘	✘	✘
(neu ab 4.0)	Schriftart der Laufzeilen definieren	✔	✔	✔	✘
(neu ab 4.0)	Schriftfarbe der Laufzeilen definieren	✔	✔	✔	✘
(neu ab 4.0)	Schriftgröße der Laufzeilen definieren	✔	✔	✘	✔
	Geschwindigkeit der oberen Laufzeile definieren	✔	✘	✘	-
	Geschwindigkeit der unteren Laufzeile definieren	✔	✘	✘	-

(neu ab 4.0)

Features		Standard Anzeige	Flash-Anzeige / Integration in GrandVJ		Developer Version (optional erhältlich)
			Flash	Flash-Ticker	
(neu ab 4.0)	Schriftart für Extended Display definieren	✔	✘	✘	-
	Schriftfarbe für Extended Display definieren	✔	✘	✘	-
	Schriftgröße für Extended Display definieren	✔	✘	✘	-
Community	Anzeigen/definieren von Flirtnummern	✔	✘	✘	-
	Flirtnummern löschen	✔	✘	✘	-
	Bilder definieren und per SMS aktivieren	✔	✘	✘	✔
	Ein-/ausblenden der ID des Bildes	✔	✘	✘	-
	Höhe des Bildes definieren	✔	✘	✘	-
	Ein-/ausblenden von IDs	✔	✔	✔	✔
	IDs zufällig generieren	✔	✔	✔	-
	IDs löschen	✔	✔	✔	-
(neu ab 4.0)	Checkin: ein-/ausblenden von Nicknames	✔	✔	✔	-
(neu ab 4.0)	Definieren eines Checkin-Keywords	✔	✔	✔	-
(neu ab 4.0)	Nicknames löschen	✔	✔	✔	-
(neu ab 4.0)	Suchen nach Nicknames	✔	✔	✔	-
Nachrichten-archiv	Abspeichern aller eingegangenen Nachrichten	✔	✔	✔	✔

Nachrichten manuell editieren und akzeptieren



Sie können eingehende Textnachrichten vor der Darstellung auf dem Display überprüfen, **manuell** editieren und akzeptieren. Deaktivieren Sie dazu das Kontrollkästchen A**utomatisch akzeptieren** im Abschnitt **Neu eingegangene Nachrichten**.

Eine neu eingegangene Textnachricht erscheint nun in der Textbox **Neu eingegangene Nachrichten**. Markieren Sie die gewünschte Nachricht.

Die Nachricht erscheint nun auch im **Textfeld darunter** und kann dort manuell bearbeitet werden.

Nachdem sie die Nachricht bearbeitet haben, klicken Sie auf den Button **Akzeptieren und anzeigen**. Die abgeänderte Nachricht wird an das Textfeld **Akzeptierte und noch anzuzeigende Nachrichten** übergeben.

Aktivieren Sie ebenfalls das Kontrollkästchen **Akzeptierte Nachrichten** anzeigen. Die Textnachricht erscheint dann in der grün hinterlegten Box **Aktuell angezeigte Nachrichten** und wird auf dem Display dargestellt.

Alternativ können Sie die Textnachricht auch ablehnen, indem Sie die Nachricht markieren und auf den Button **Ablehnen** klicken. Die gewählte Nachricht wird auf dem Display **nicht** angezeigt.

Die dritte Variante im Umgang mit eingegangenen SMS ist die Blacklist. Mit dem Button **Blacklist** wird der Absender der Nachricht auf die Blacklist gesetzt und **alle** zukünftigen SMS des Absenders werden blockiert.

Wenn Sie unter dem Reiter **Community** das Feature **Flirtbilder** aktivieren, wird im Feld **Flirtbild** das zur Textnachricht gehörige Portraifoto des Partygastes als Vorschau angezeigt.

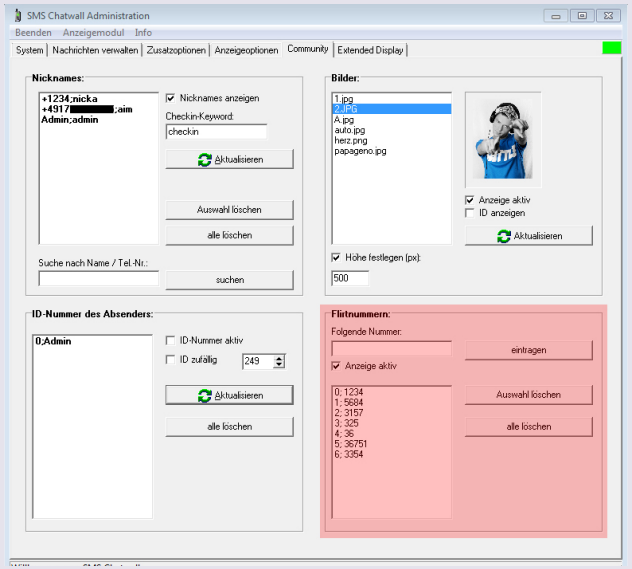
Passwort für Werbetext-Laufzeile

Der erweiterte Werbetext ist **passwortgeschützt und immer aktiv**. Wenn Sie die SMS Chatwall vermieten möchten, können sie hier einen Claim oder Werbetext Ihrer Firma unterbringen, der von Dritten nicht verändert werden kann.

Das Passwort lautet: **NeueMedienDresden**

Mit Klick auf den Button **Übernehmen** öffnet sich der Dialog für die Passworteingabe.

Flirtnummern anlegen und verwalten



Auf einer klassischen Flirtparty erhält jeder Partygast einen Aufkleber für seine Kleidung, auf dem eine individuelle ID-Nummer, **die Flirtnummer**, angegeben ist.

Die Gäste können sich nun gegenseitig kontaktieren, indem sie eine Flirtpost schreiben, diese an die **ID eines Partygastes adressieren** und die **Post am Infostand oder an der Bar in der Diskothek** abgeben.

Geht am Infostand der Diskothek Flirtpost ein, kann der Veranstalter im Textfeld **Flirtnummern** der Chatwall diejenigen Flirtnummern eintragen, für die Post am Infostand hinterlegt wurde.

Mit Klick auf den Button **eintragen** wird die Flirtnummer in die untere Laufzeile integriert.

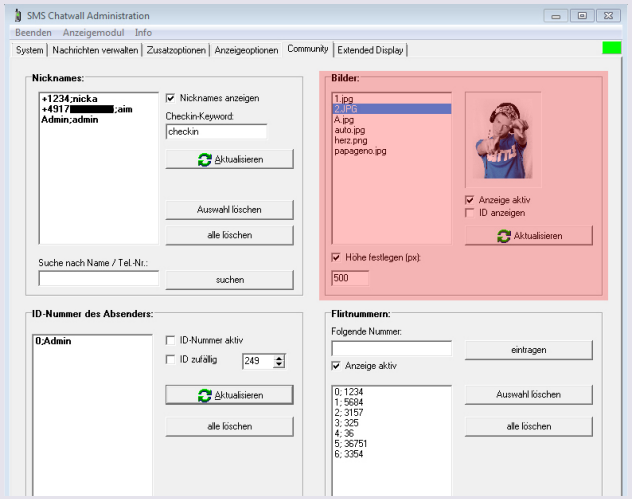
Die Gäste in der Diskothek können die Flirt-nummern auf dem Screen verfolgen und ablesen, für wen eine Flirtpost am Infostand der Diskothek eingegangen ist. Diese liegt zum Abholen bereit.

In der **Box** werden alle eingetragenen Flirtnummern, die momentan auf dem Display angezeigt werden, aufgelistet.

Wenn Flirtpost abgeholt wurde können Sie die entsprechenden Flirtnummern mit den Buttons **Auswahl löschen** und **alle löschen** vom Display wieder entfernen.

Die Flirtnummern werden in die untere Laufzeile neben dem Werbetext integriert und mit einer **Raute #** versehen.

Bilder integrieren und per SMS aktivieren



Mit diesem Feature können die Teilnehmer neben Kurznachrichten auch das eigene Portraitfoto oder Bilder von anwesenden Freunden und Bekannten oder andere vom Veranstalter vordefinierte Bilder (Herzen, ...) auf der Leinwand anzeigen (per SMS aktivieren).

Um das Feature mit den Flirtbildern anzuwenden macht der Veranstalter oder Diskobetreiber Portraitfotos seiner Gäste und vergibt für jedes Bild einen Dateinamen (z.B. Spitznamen wie **Max1.jpg**, oder eine ID-Nummer wie **345.jpg**, ... usw.). Die Größe der Fotos ist frei wählbar und sollte an die entsprechenden praktischen Umstände (wie z.B. Auflösung des Displays, Projektionsgröße des Beamers, Skalierung des Anzeigefensters) angepasst werden. Alle Bilder speichern Sie im Ordner **.\SMSChatwall\flirtimages**. Im Textfeld **Bilder** erscheinen die Dateinamen aller abgelegten Bilder.

Der Fotografierte erhält nun für die Party einen **Aufkleber mit seinem Namen (“Max1”, “345”)**. Die Dateiendung *.jpg wird weggelassen. Den Aufkleber heftet sich jeder Gast an sein T-Shirt, so dass ihn alle anderen gut sehen können.

Wenn Sie den Dateinamen im Adminbereich markieren, wird rechts neben dem Textfeld ein **Vorschaubild** angezeigt. Das Community-Feature mit den Flirtbildern wird über das Kontrollkästchen **Anzeige aktiv** eingeschaltet. Die Datei-Liste kann mit Klick auf den Button **Aktualisieren** aktualisiert werden.

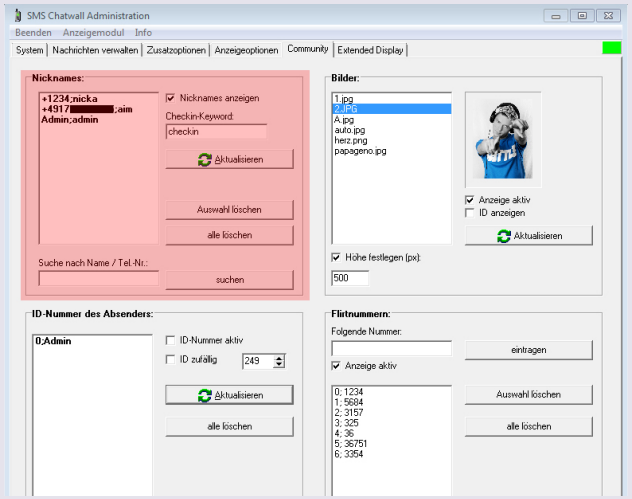
Möchte der Gast **“345” für “Max1” eine Nachricht an die Chatwall schreiben**, so verfasst Gast „345“ mit seinem eigenen Handy eine SMS nach folgendem Schema: “Max1 ich find dich toll, deine 345”.

Das erste Wort der SMS „**Max1**“ stellt das **Keyword** des Gastes dar, dessen Bild auf der Leinwand angezeigt wird. Danach folgt ein **Leerzeichen** und dann der Text, der auf der Chatwall an oberster Stelle erscheint.

Auf der Chatwall **erscheint nun das vorab fotografierte Bild “Max1.jpg” und links daneben der SMS-Text “ich find dich toll, deine 345”**. Jeder Gast kann demnach Fotos von anderen Partygästen, die einen Aufkleber tragen, auf die Chatwall schicken und dazu eine Nachricht hinterlassen. Der **Gast “Max1” kann auch sein eigenes Bild mit einer Nachricht an die Wall senden:** “Max1 ich find die Party echt spitze, love you DJs!!” Oder ein anderes vom Veranstalter vordefiniertes Bild (Herzen, Daumen hoch, Blume).

Über die Funktion **Höhe festlegen (px)**, wird die Höhe des Flirtbildes für das Display festgelegt. Die Bildproportionen bleiben erhalten.

Checkin - Nicknames per SMS aktivieren (neu ab 4.0)



Jeder Partybesucher hat die Möglichkeit einen eigenen Nickname anzulegen mit dem er auf der Chatwall teilnimmt. Dazu muss **Nicknames anzeigen** ausgewählt werden.

Mit **Checkin-Keyword** wird das Keyword festgelegt, womit sich der Besucher/Partygast selbst per SMS anmelden kann. Die Anmeldung per SMS erfolgt dann über dieses Schlüsselwort und kann bspw. so aussehen: **„checkin susi Hallo Leute!!!“**

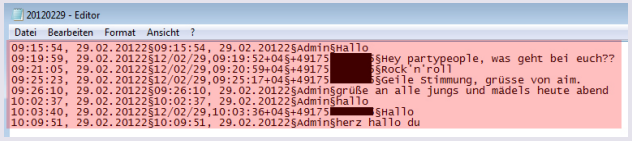
Hat der Besucher sich angemeldet wird vor jeder Nachricht, die er ab diesem Zeitpunkt an die Chatwall schreibt, dieser Nickname angezeigt. Will der Partybesucher seinen Nickname ändern, sendet er einfach eine neue Checkin-SMS mit neuem Keyword an die Chatwall. Sein bestehender Nickname wird somit überschreiben.

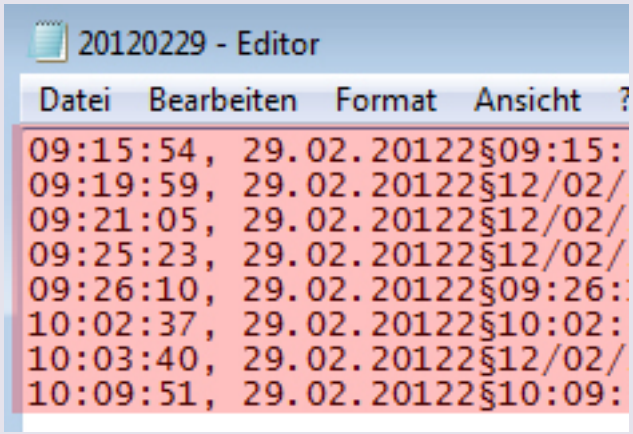
Checkt ein Besucher ein, wird das auch auf der Chatwall angezeigt: **„susi: checkin susi Hallo Leute!!!“**

Die Nickname-Liste im Administrationsmodul kann mit Klick auf den Button **Aktualisieren** aktualisiert werden.

Die Nicknames mit den dazugehörigen Telefonnummern können entweder einzeln über den Button **Auswahl löschen** oder alle über **alle löschen** gelöscht werden.

Nachrichten-Archiv





Während des Einsatzes der SMS Chatwall werden alle eingehenden Nachrichten im Nachrichtenarchiv im Verzeichnis **.\SMSChatwall\nachrichtenarchiv** als Text-Datei gespeichert.

Die Textdatei des Nachrichtenarchivs mit zeilenweise gespeicherten Informationen wird wie folgt angelegt:

20080507113855§20080507113855§Admin§Herzlich Willkommen! Viel Spaß heute Abend wünscht das DJ Team. :-)
[...]
20080507120429§08/05/07,12:04:23+08§+4917 52126565§Hallo wie gehts. euer micha
[...]
20080507181842§20080507181842§Admin§+49 1752126565§2 Hey Du - ich find Dich süß. Sarah
[...]

Je Zeile werden folgende Informationen zu einer SMS eingetragen:

1. **Zeitstempel:** 20080507113855 oder 08/05/07,12:04:23+08
2. **Absender bzw. Telefonnummer:** Admin oder +49175.....
3. **Textnachricht:** Hallo wie gehts. euer micha

Das Zeichen **§** dient als Trennungszeichen zwischen den einzelnen Informationen.

Bitte beachten Sie: Unter Windows Vista muss das Chatwall-Programm **als Administrator ausgeführt** werden, um das automatische Erstellen des Nachrichtenarchivs (Log-Datei siehe oben) zu gewährleisten. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste als Administrator auf das Chatwall-Icon auf dem Desktop und klicken Sie auf „**als Administrator ausführen**“.

FAQ - häufig gestellte Fragen

Allgemeiner Startfehler

Beim **erstmaligen Starten der SMS Abfrage** kann es vorkommen, dass das angeschlossene GSM Modul noch nicht bereit ist, um mit der Chatwall Software zu kommunizieren. In diesem Fall erscheint die Meldung **Allgemeiner Startfehler**.

1. Bitte klicken Sie auf **OK**.
2. Starten Sie die SMS Abfrage erneut, indem Sie auf den Button **SMS Abfrage starten** klicken.

Anwendungsfehler beim Programmstart

„... Could not bind socket. Address and port are already in use."

Die **Kommunikation zwischen dem Anzeigemodul (Display) und dem Administrationsmodul** ist per HTTP realisiert. Das Administrationsmodul arbeitet als Server, das Anzeigemodul (Display) als Client.

Sie müssen bei Inbetriebnahme sicherstellen, dass kein anderer Server auf dem Port 80 läuft bzw. dass keine Firewall die interne Kommunikation blockiert. Beispielsweise ruft der parallele Betrieb mit Skype die links dargestellte Fehlermeldung hervor. Hier genügt es, Skype zu beenden und die Chatwall wiederholt zu starten.

Falsche IMEI

„Falsche IMEI. Richtiges Gerät anschließen."

Die SMS Chatwall wird mit einem **registrierten** GSM Modul ausgeliefert. Ist Ihr GSM Modul in der Software nicht registriert, erscheint die angegebene Fehlermeldung.

Nachrichtenarchiv

Unter **Windows Vista** muss das Chatwall-Programm **als Administrator ausgeführt** werden, um das automatische Erstellen des Nachrichtenarchivs (Log-Datei) zu gewährleisten.

Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste als Administrator auf das Chatwall-Icon auf dem Desktop und klicken Sie auf „**als Administrator ausführen**".

Kontakt

haase & martin
Neue Medien Dresden

Haase & Martin GmbH
Neue Medien Dresden
Moritzburger Straße 27
01127 Dresden

Tel: +49 (0) 351 500 97 21

E-Mail: info@haaseundmartin.de

Web: www.haaseundmartin.de
www.chatwall.de
www.mobimat.de

Geschäftsführer
Matthias Haase, Alexander Martin

Handelsregister
HRB 26233 Amtsgericht Dresden

Copyright
Die SMS Chatwall ist ein Produkt der Haase & Martin GmbH – Neue Medien Dresden. Copyright 2003-2012. Alle Rechte vorbehalten. Chatwall ® ist eine eingetragene Marke.

Bildnachweis
Alle Grafiken: Haase & Martin GmbH, außer:
Portraitfotos / Logos im Werbebanner: fotolia.de
Die mit der Software mitgelieferten Grafiken insbesondere Portraitfotos und Logos sind Beispiele. Sie dienen nur der Veranschaulichung der Funktion.

Version
Februar 2012